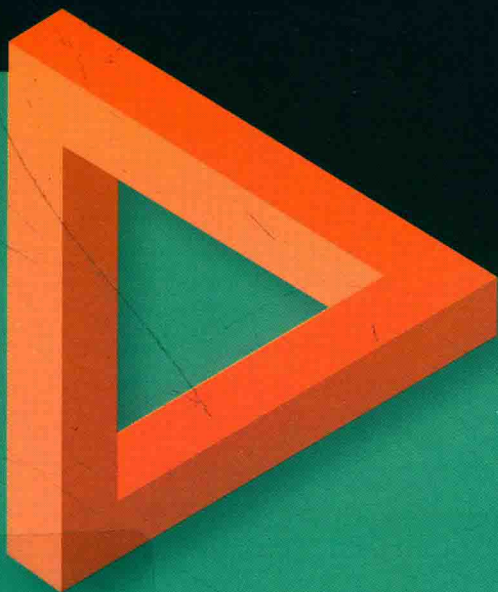




THEORY AND PRACTICE OF FILM
AND TELEVISION EDITING

影视编辑 理论与实务

赵 鑫 韩 岳 编著



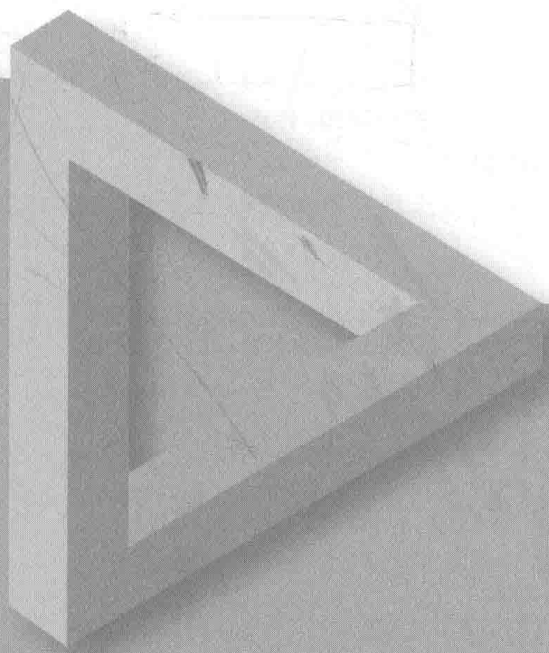
中国国际广播出版社



THEORY AND PRACTICE OF FILM
AND TELEVISION EDITING

影视编辑 理论与实务

赵鑫 韩岳 编著



中国国际广播出版社

图书在版编目(CIP)数据

影视编辑理论与实务 / 赵鑫, 韩岳编著. —北京: 中国国际广播出版社, 2018.6

(21世纪高等院校影视艺术经典教材)

ISBN 978-7-5078-4305-7

I. ①影… II. ①赵… ②韩… III. ①视频编辑软件—高等学校—教材
IV. ①TN94

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第136309号

影视编辑理论与实务

编 著 赵 鑫 韩 岳

责任编辑 杜春梅

版式设计 国广设计室

责任校对 徐秀英

出版发行 中国国际广播出版社 [010-83139469 010-83139489 (传真)]

社 址 北京市西城区天宁寺前街2号北院A座一层
邮编: 100055

网 址 www.chirp.com.cn

经 销 新华书店

印 刷 环球东方(北京)印务有限公司

开 本 710×1000 1/16

字 数 300千字

印 张 32

版 次 2018年9月 北京第一版

印 次 2018年9月 第一次印刷

定 价 69.00 元

CRI

中国国际广播出版社

欢迎关注本社新浪官方微博

官方网站 www.chirp.cn

版权所有
盗版必究

前言

电影自 1895 年诞生，至今已有 100 余年的历史，电视事业自 1936 年诞生，至今也已有 80 余年的历史。21 世纪，人们被各种屏幕包裹着，人类社会已经进入视觉文化的时代，人们的生活离不开各种视频。在这个新的时代，影视艺术虽然受到网络、手机等新媒体的挑战，但是后者又不能脱离影视而存在，或者说，新媒体与电影、电视这两种传统媒体的融合是人们日渐提高的精神文化需求和视听体验需求的必然结果。

影视是技术与艺术的结合，影视艺术的发展离不开技术的每次进步，技术的进步又在创造着影视艺术的新形式。在“互联网+”的历史语境下，影视艺术非但不会衰亡，反而迎来了扩大传播渠道、增强与观众互动、准确了解受众心理需求的发展机遇，并随着各种新兴技术的推陈出新，逐渐拓展再现和表现客观世界的方法，不断创造新的视听语言和审美认知。

对于影视创作而言，它是集体智慧的结晶，是团队协作合作的结果，涉及若干环节和众多工种。在这些环节中，影视编辑既是影视创作的重要组成部分，又具有相对的独立性，是零散镜头的加工厂，是作品从素材到成品的必经之路，其重要性可见一斑。在众多工种中，影视编辑师是影视创作团队的重要成员，既要完成导演的意图，又要发挥主观能动性，可以说，影视的艺术水准离不开影视编辑师的艺术贡献。

影视编辑既有章可循，又不可千篇一律。说它有章可循，是因为影视编辑需要遵循一般的编辑理念、编辑规律和编辑技巧，这是众多影视编辑师的经验体现；说它不可千篇一律，是因为影视编辑从本质上来说属于

艺术创造的范畴，是影视编辑师主观创造的产物，带有太多的不可测性和个人化、个性化的色彩。但需要指出的是，影视编辑的千变万化是以有章可循为基础的，在没有掌握基本的影视编辑理论知识的前提下，任何由着性子来的“大胆尝试”都带有很强的莽撞色彩，失败的几率自然会大大提高。

鉴于此，本教材的目的就在于将影视编辑的一般性编辑理念、编辑规律、编辑技巧，通过大量的案例分析，尽量通俗易懂地传达给读者。本教材分为上、下两个篇章，上篇主要介绍影视编辑理论的一般性知识，包括影视编辑的基本知识、蒙太奇与长镜头、影视编辑要素、影视编辑类型、画面编辑、声音编辑等内容，下篇则针对影视编辑的实践属性，从软件使用的角度入手，主要介绍各种常用的非线性编辑软件的基础操作技能、技巧和注意事项，以便起到抛砖引玉的作用，让读者既能快速掌握各种软件的使用技巧，又能体会到它们的异同，进而根据具体的编辑内容选择合适的软件，以求充分发挥各种软件的优势。

除了本教材的两位主要编写人员外，赵盼超参与了教材的第一、四章的编写，梁慧超参与了教材的第二、三章的编写，陈旗参与了教材的第五、六章的编写。在书稿的校订阶段，刘钰和刘娜英为此付出了较大的贡献。

本教材为了提高可读性和读者的学习效果，涉及大量优秀的影视作品实例，因各种原因无法向每部作品的创作者亲自表达谢意，在此，一并感谢，并承诺教材所涉图片仅为教学之用。

本教材在编写的过程中，受到中国国际广播出版社相关领导、编辑老师的高度关注，并给予较大的支持和帮助，在此，一并感谢。

本教材是编写人员集体智慧的结晶，是大家共同商讨、反复修改、多次校对的成果，所有成员都为此付出了巨大的努力，但因编写人员的能力所限，难免存在疏漏，编写组真诚欢迎广大读者为我们指出问题、提出宝贵的意见和建议。

目 录

上篇 理论篇

第一章 影视编辑概述 / 003

第一节 影视编辑的概念 / 003

第二节 影视编辑的由来 / 005

一、编辑思想的诞生 / 005

二、镜头组接意识的出现 / 005

三、蒙太奇思维的萌芽 / 007

四、影视编辑艺术的雏形 / 008

第三节 影视编辑技术的发展 / 012

一、基于胶片的电影剪辑 / 013

二、基于磁带的电视编辑 / 014

三、基于硬盘的数字非线性编辑 / 016

第四节 影视编辑的任务 / 017

一、寻找剪辑点完成对故事的讲述 / 018

二、准确鲜明地突出影视作品的主题思想 / 019

三、实现影视作品的艺术表现力和感染力 / 019

第五节 影视编辑的流程 / 020

一、预览 / 020

二、剪辑 / 021

三、合成 / 023

第六节 影视编辑的思维方式 / 023

一、形象思维 / 024

二、逻辑思维 / 026

三、创造思维 / 027

四、整合思维 / 028

五、换位思维 / 029

第七节 影视编辑的时空创造 / 030

一、影视编辑中的有限时空和无限时空 / 030

二、影视时间的创造 / 032

三、影视空间的创造 / 043

本章小结 / 046

参考文献 / 047

第二章 蒙太奇与长镜头 / 049

第一节 蒙太奇 / 050

一、蒙太奇的基本概念 / 050

二、蒙太奇的发展脉络 / 052

三、蒙太奇的美学特征 / 054

四、蒙太奇的基本分类 / 055

五、蒙太奇的主要类型 / 059

第二节 长镜头 / 081

一、长镜头的基本概念 / 081

二、长镜头的发展脉络 / 081

三、长镜头的美学特征 / 083

四、镜头内部蒙太奇 / 084

第三节 蒙太奇与长镜头的结合 / 086

本章小结 / 089

参考文献 / 089

第三章 影视编辑要素 / 090

第一节 景别与影视编辑 / 090

一、景别及其类型 / 090

二、景别的组合运用 / 100

第二节 运动与影视编辑 / 101

一、运动的主要因素 / 102

二、运动的编辑技法 / 110

第三节 角度与影视编辑 / 117

一、拍摄方向 / 117

二、拍摄高度 / 120

第四节 节奏与影视编辑 / 126

一、节奏的基本概念 / 126

二、影视节奏的主要类型 / 127

三、影响影视节奏的因素 / 130

第五节 声音与影视编辑 / 132

一、影视声音的主要类型 / 132

二、影视声音的功能 / 133

第六节 结构与影视编辑 / 140

第七节 特效与影视编辑 / 142

一、影视特效的基本概念 / 143

二、影视特效的主要类型 / 143

三、影视特效的主要作用 / 144

本章小结 / 146

参考文献 / 146

第四章 影视编辑的类型 / 148

第一节 特技编辑 / 148

一、特技编辑的目的 / 149

二、特技编辑的种类 / 150

第二节 无技巧编辑 / 160

一、无技巧编辑的目的 / 161

二、无技巧编辑的类型 / 161

第三节 混合编辑 / 175

一、混合编辑的目的 / 175

二、混合编辑的案例分析 / 175

第四节 非常规编辑 / 178

本章小结 / 182

参考文献 / 183

第五章 画面的编辑 / 185

第一节 画面的记录 / 185

一、画面记录的流程 / 186

二、画面记录的方式 / 187

第二节 画面的选择 / 188

一、拍摄层面 / 189

二、素材层面 / 190

三、创作者层面 / 190

第三节 画面的内涵表达 / 191

一、不剪之剪 / 192

二、相似性编辑 / 192	
三、反差性编辑 / 194	
四、分屏编辑 / 195	
第四节 空镜头的运用 / 196	
一、叙事功能 / 197	
二、抒情功能 / 202	
本章小结 / 205	
参考文献 / 206	
第六章 声音的编辑 / 207	
第一节 语言声的编辑 / 207	
一、解说的编辑 / 208	
二、对白的编辑 / 209	
第二节 音乐的编辑 / 211	
一、技术层面 / 212	
二、艺术层面 / 215	
第三节 音响音效的编辑 / 218	
一、动作音响音效 / 218	
二、剧情音响音效 / 219	
三、环境音响音效 / 219	
第四节 同期声的编辑 / 220	
一、同期对白 / 220	
二、同期音乐 / 222	
三、同期音响音效 / 223	
本章小结 / 226	
参考文献 / 226	

下篇 实务篇

第七章 非线性编辑系统 / 231

第一节 非线性编辑的基本概念 / 232

一、非线性编辑的内涵与发展 / 232

二、非线性编辑的优势 / 235

第二节 非线性编辑的硬件系统 / 237

一、硬件系统的构成 / 237

二、主要硬件技术 / 240

第三节 非线性编辑的软件系统 / 245

一、软件系统的构成 / 245

二、国内常用的非线性编辑软件 / 246

三、非线性编辑系统的工作流程 / 254

本章小结 / 258

参考文献 / 258

第八章 Adobe Premiere Pro CC 非线性编辑软件的应用 / 260

第一节 基本界面 / 261

一、准备工作：安装软件 / 261

二、启动开始界面 / 262

三、工作界面 / 264

第二节 基本编辑操作 / 268

一、项目与素材管理 / 268

二、视音频编辑 / 274

三、特效的编辑 / 283

四、字幕编辑 / 291

第三节 常用技巧及注意事项 / 299

- 一、快捷键的使用技巧 / 299
- 二、多机位同步剪辑技巧 / 301
- 三、关键帧运用的注意事项 / 303

第四节 创作实训：制作毕业纪念短片 / 304

- 一、新建项目与序列 / 304
- 二、导入素材 / 305
- 三、添加素材到时间线面板 / 306
- 四、批量添加剪辑素材 / 308
- 五、添加视频过渡效果 / 309
- 六、添加视频运动效果 / 310
- 七、添加字幕 / 313
- 八、添加并编辑背景音乐 / 314
- 九、将项目输出成影片文件 / 317

本章小结 / 318

参考文献 / 318

第九章 Edius 非线性编辑软件的应用 / 319

第一节 基本界面 / 319

- 一、安装与启动 / 319
- 二、基本工作界面 / 323

第二节 基本编辑操作 / 328

- 一、工程和素材管理 / 328
- 二、视音频编辑 / 337
- 三、字幕编辑 / 350
- 四、渲染与输出 / 355

第三节 常用特效的使用技巧 / 360

一、转场特效 / 360

二、视频滤镜特效 / 365

三、运动特效 / 368

第四节 创作实训：编辑节目宣传片 / 376

本章小结 / 382

参考文献 / 382

第十章 Final Cut Pro 非线性编辑软件的应用 / 383

第一节 基本界面 / 384

一、软件安装 / 384

二、基本工作界面 / 385

第二节 基本编辑操作 / 388

一、素材和项目管理 / 388

二、视音频编辑 / 393

三、字幕编辑 / 404

四、项目输出 / 409

第三节 基本特效编辑 / 412

一、转场特效 / 412

二、滤镜特效 / 416

第四节 创作实训：编辑电子相册 / 420

本章小结 / 426

参考文献 / 426

第十一章 大洋非线性编辑软件的应用 / 427

第一节 基本界面 / 428

一、登录软件 / 428

二、初始工作界面 / 430	
第二节 基本编辑操作 / 432	
一、采集素材 / 432	
二、视音频编辑 / 440	
三、字幕编辑 / 453	
四、节目输出 / 464	
第三节 基本特技编辑 / 468	
一、转场特技 / 468	
二、视频运动特技 / 476	
第四节 创作实训：编辑文艺晚会 / 486	
本章小结 / 494	
参考文献 / 495	

上篇

理论篇

第一章 影视编辑概述

从影视作品来看，影视编辑占有十分重要的位置，如果将影视作品比喻成一个生命体，那么影视编辑就像是处于控制中心的大脑，决定着影视作品的技术含量和艺术魅力。但从整个影视工作体系来看，影视编辑却处于一个相对独立的工作流程中，其包含的理论知识与实践操作是完成这一工作的根本。因此，本章从概念、由来、任务、流程、思维方式和时空创造等方面来介绍影视编辑的基础知识，以便帮助初学者为未来从事影视实践打下坚定的理论基础。

第一节 影视编辑的概念

学习影视编辑的第一步就是要对各个概念进行了解，避免因概念的混淆而导致理解上的偏差。

首先，在影视领域中，“编辑”和“剪辑”两词经常混用，一是由于英文词汇“editing”具有“编辑”和“剪辑”两种释义，二是因为“在传统的概念中，剪辑好像只应该是电影的专用名词——在机械平台上直观性地剪切和拼接画面，而在电视中则通常用电视编辑一词以示有别于电影剪辑。但是作为一种制作手法，电视编辑和电影剪辑并没有本质的差别，它们的基本技巧和方法是大同小异的，而且它们在技术手段上曾经存在的巨